KONAMI®

設定資料集

サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー

SNATCHER®

CD·ROMantic

© 1992 KONAMI All rights reserved.

Roland Sound Space

SUPER CD·ROM² SYSTEM

system PC Engine

CONTENTS

もくじ

STORY …… 2
CHARACTER …… 3
JUNKER
- JUNKERとは …… 14
- JUNKER本部設定 …… 15
- JUNKER本部設備 …… 16
- JUNKERの構成 …… 19
- JUNKERの行動規定 …… 21
- JUNKERの装備品 …… 23
  - ブラスター …… 25
  - トライサイクル …… 26
  - ナビゲーター …… 27
    - メタルギアMK II …… 27
    - リトル・ジョン …… 29
  - ロードランナー …… 30

SNATCHER
- SNATCHERの設定 …… 32
- SNATCHのシステム設定 …… 33
- INSECTERの設定 …… 38
- SNATCHERに関する年譜 …… 39

NEO KOBE CITY
- ネオ・コウベ・シティとは …… 42
- ネオ・コウベ・シティ計画 …… 43
- ネオ・コウベ・シティの予備知識 …… 44
  - 産業 …… 44
  - 環境問題 …… 45
  - 社会現象 …… 47
  - 交通 …… 48
  - エネルギー …… 49
  - スポーツ …… 50
  - 世界情勢 …… 51
  - PLAY …… 54

MAKING OF SNATCHER …… 55
開発者からのメッセージ …… 57

STORY

●1991年6月6日　モスクワ
チェルノートン研究所において
大惨事（バイオハザード）発生。
開発中の細菌（バイオ）兵器
『ルシファー（魔王）α』が大気中に洩れ
東欧諸国、ユーラシア大陸の80%壊滅。
この時、世界の半分が死滅した。
――― そして50年後……

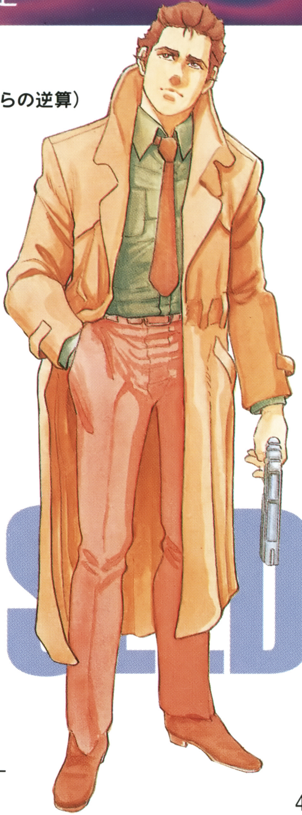
●2042年12月　狂気と退廃の街、ネオ・コウベ・シティ（NEO KOBE CITY）…………
人類は異常な危機に直面していた。謎の生命体、バイオロイドの出現である。
国籍、目的、正体不明。某国の新兵器か？ 宇宙からの侵略者（エイリアン）か？
彼等は冬になると現れ、人を殺害、密かに本人とすり替わり、社会に浸透していく。
人工の皮膚を纏い、汗をかき血を流すこともできる。極めて、有機的かつ、無機体そのもの。
オリジナルとの見分けはほとんどつかない。
彼等は人の身体とすり替わる（スナッチ）事から、スナッチャーと呼ばれる。

人か、スナッチャーか？――― 極限の恐怖は対スナッチャー用特殊警察班を生んだ。
危険を買う訓練された、非情の男達。それは………『Judgement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger』
人々は彼等をJUNKER（ジャンカー：屑鉄処理人）と呼んだ。

今、JUNKER本部に腕利きのJUNKER、ギブスンからの連絡が入った！
「スナッチャーらしき男を追い詰めた！ 応援頼む………」
果たして、スナッチャーとは何者なのだろうか？
JUNKERのスリルとサスペンスに満ちた捜査が始まろうとしている！

CHARACTER

ギリアン・シード（プレイヤー）推定31歳
（細胞分裂回数からの逆算）

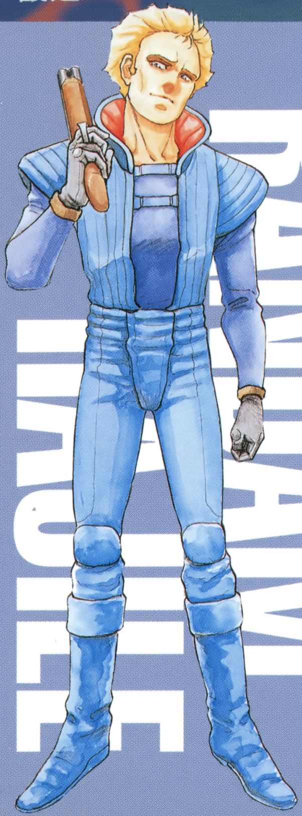


３年前より記憶喪失。以前の記憶は深い謎に包まれている。
妻のジェミー・シードとは２年前から別居中。
軍での特殊訓練を受けた後、JUNKERの「ランナー」として
ネオ・コウベ・シティに配属される。
注）３年前、軍に保護されたときに身に付けていた所持品
などから氏名、ジェミーとの関係が判明したが、本人
の記憶は何ら回復していない。

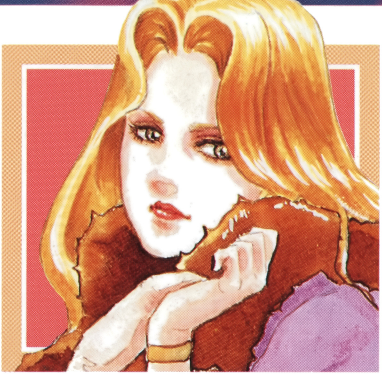
身長	178 cm
体重	65 kg
髪	ブラウン
眼	ダーク・ブルー
血液型	A 型

ランダム・ハジル 年齢不詳

謎の「バウンティー・ハンター」。これまでにスナッチャーを３体も処理している凄腕の賞金稼ぎ。



身長	175 cm
体重	65 kg
髪	シルバー
眼	ブルー
血液型	？型



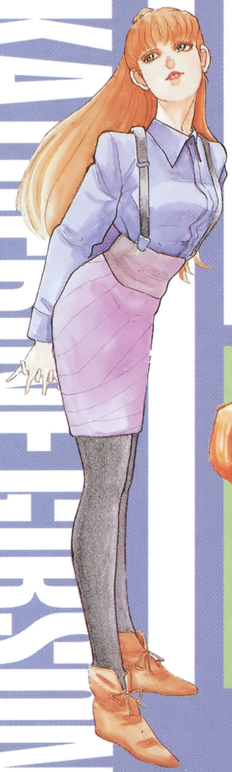
JAIME SEED

ジェミー・シード

推定29歳（細胞分裂回数からの逆算）
ギリアンの別居中の妻。ギリアンと同じく記憶喪失。
記憶の戻らぬままギリアンと暮らしたが、うまくいかずに
別居状態になる。感受性が鋭く、感情的である。
「ネオ・コウベ薬科研究所」に勤めている。

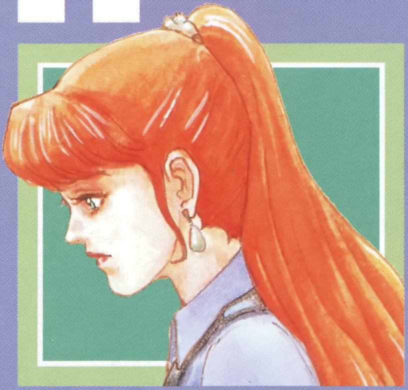
身長	170 cm
体重	?
髪	ブラウン・ブロンド
眼	エメラルド・ブルー
血液型	A 型

KATHERINE GIBSON



カトリーヌ・ギブスン14歳

ジャンの一人娘、少女モデル。
「ミス・サーティーン」のオーディションに合格。以来、主にホログラム・サインのCMモデルとして活躍中。
彼女の極端な明暗の魅力がマスコミに衝撃を与えた。
さまざまな業界からの仕事の引き合いが来ているが、学業優先をモットーに仕事をセーブしている。
現在、「アルファビル」による「ジュニア・ハイスクール」課程中級である。
気が強いがやさしい一面を持つ、コケティッシュな娘。

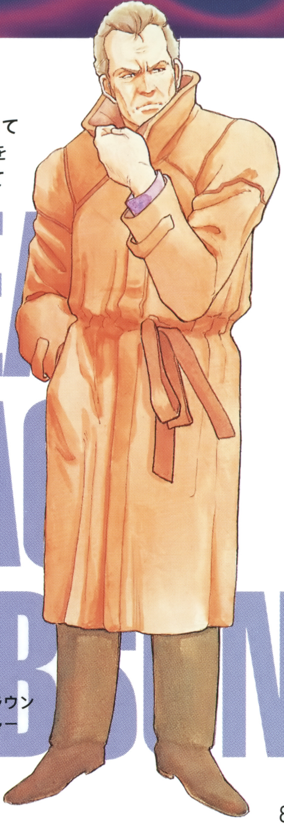


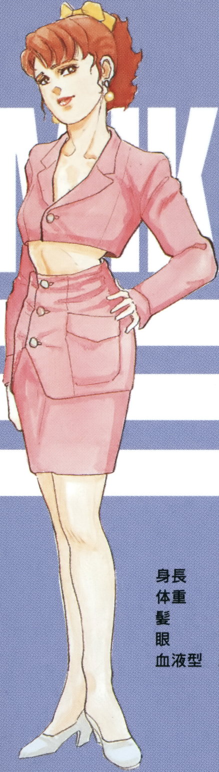
身長	160 cm
体重	?
B	81
W	58
H	83
血液型	B型

ジャン・ジャック・ギブスン55歳

30年間、「科学警察官（SC：サイエンス・コップ）」として働いていたが、41年のバイオロイド・パニックの時、妻（アリス）をスナッチャーに殺され、刑事（サイエンス・コップ）を辞めてJUNKERに転職。
デカの経験と知識で精力的な捜査活動を行うベテランのJUNKER。学生時代、犯罪科学（CS：クライム・サイエンス）を専攻していた為、その方面の知識を生かした科学的捜査が得意。
アンティーク趣味があり、無口。現在、一人娘のカトリーヌと二人暮らし。

身長	185 cm
体重	78 kg
髪	ダーク・ブラウン
眼	ダーク・ブルー
血液型	O型

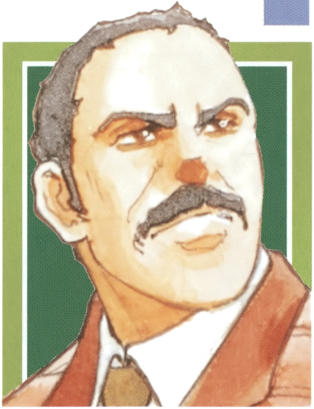




ミカ・スレイトン23歳　未婚

JUNKER受付兼「オペレーター」。
コウベ学園都市大学にて犯罪心理学、社会情報処理学専攻、日本系とユダヤ系の血を引く。卒業後、コウベ特殊犯罪研究所を経てJUNKER本部へ入る。
「コウベ犯研」時代に数々の猟奇殺人事件を担当、危険とされている「エレメント・オブ・クライム」手法を用いて事件は全て解決に至ったが、心理的偏狭により自ら退職。局長の推薦により、JUNKER本部に勤めるようになる。彼女の犯罪心理学の豊富な知識と猟奇な経験がJUNKERには必須のものとなる。
緊張の連続であるJUNKERでは、彼女の些細な笑顔が救いとなる。そういう意味でも、彼女は女性としての潤滑油の役割もつとめている。
一見、クールだが情熱的な女性である。

身長	167 cm
体重	？
髪	黒
眼	ブルー
血液型	A 型



身長	180 cm
体重	75 kg
髪	ブラウン
眼	ブラウン
血液型	B型

ベンソン・カニンガム46歳

JUNKER本部局長。（JUNKERのヘッド）
スナッチャー対策本部部長、対スナッチャー特殊班班長を経て、JUNKER局長に任命される。20代の頃、特殊部隊「FOX HOUND（フォックス・ハウンド）」で戦略教官として働いていた経験がある。
冷静な判断、緻密な戦略でJUNKERを引っ張る。語学、サイエンス、法学に堪能。武術においては「ジュウドー」でオリンピックに出場したこともある腕前だ。

ハリー・ベンソン55歳

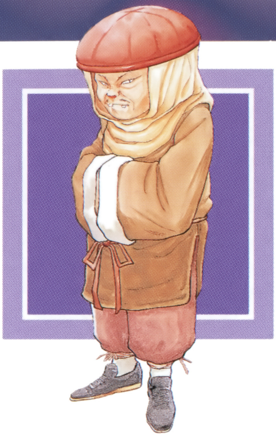
JUNKERメカニックマン。「RUG HUNT(ラグ・ハント)」出身の優秀な科学スタッフ。「大惨事」により幼い頃から両親を亡くし、政府にひきとられる。わずか14歳で工学博士号をとる。

第三次世界大戦の時、NATO軍へ行き開発スタッフとして数々の新型兵器を考案。以後、NASAに移り、ラムジェット・エンジンの開発に携わる。ノーベル賞を3度、フィールズ賞も授与された天才。

若い頃に脳活性化薬を打ち過ぎた為、年齢の割りには老化が進んでいる。

身長	168 cm
体重	65 kg
髪	ブロンド
眼	ブルー
血液型	O 型

JUNKER本部では「おやじさん」と呼ばれている。懐古趣味があり、頑固。20世紀に想いをはせる前世紀人のひとりである。

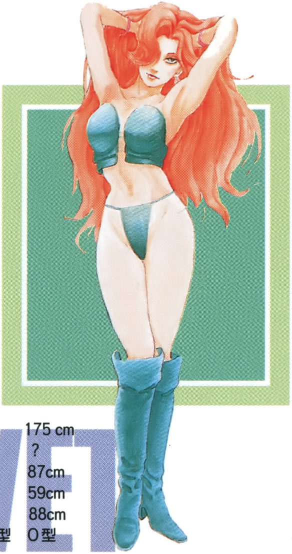


ナポレオン年齢不詳

NAPOLEON

ギブスンの使っていたタレコミ屋。いつもクシャミをしている正体不明の中国人。大惨事以後の大量移民と共にネオ・コウベ・シティにやって来る。本名は誰も知らない。

身長	155 cm
体重	70 kg
髪	黒
眼	ダーク・ブラウン
血液型	AB型



イサベラ・ベルベット24歳

ISABELLA VELVET

ホログラム・ビジョンの人気女優。
40年度 コウベ国際映画祭最優秀主演女優賞受賞。
41年度 カンヌ映画祭特別審査員賞受賞。
「アウター・ヘブン」でダンサーとして働いていたところを、リドリー・スコッティ監督に認められてデビュー。退廃的な時代のセンスにあった風貌で、一躍スターダムにのし上がった。

代表作「危険な愛のボレロ」(39)
「タクシー・ドライブ」(40)
「蜜蜂のキッス」(41)
「悲しみの向こう側」(41)

身長	175 cm
体重	?
B	87cm
W	59cm
H	88cm
血液型	O型

JUNKER

『JUNKER』の文字は鋭く、洗練された直線で構成され、退廃の時代に明確な正義を示すデザイン。ロゴの下にレイアウトされた銃は『JUNKER』の象徴とされるブラスターをデフォルメ、威厳と威圧を表現したものである。

JUDGEMENT UNINFECTED
NAKED KIND & EXECUTE RANGER.

JUNKER

SINCE 2042.

Judgement
（判定する）

Uninfected
（スナッチされていない）

Naked
（純粋な）

Kind
（人類）

&
（かどうかを判定し…）

Execute
（処理する）

Ranger
（特捜隊）

JUNK	＋	er	＝	JUNKER	の意味も含まれる。
（鉄屑）		（〜する人）		（鉄屑処理人）	

注）ドイツにおけるユンケル党員とは何ら関係はない。

●設立2042年８月
警視庁所属チーム「対スナッチャー特殊班」と政府諜報機関「RUG HUNT（ラグ・ハント）」とが合併、政府直属機関として正式にJUNKER（ジャンカー）が設立される。

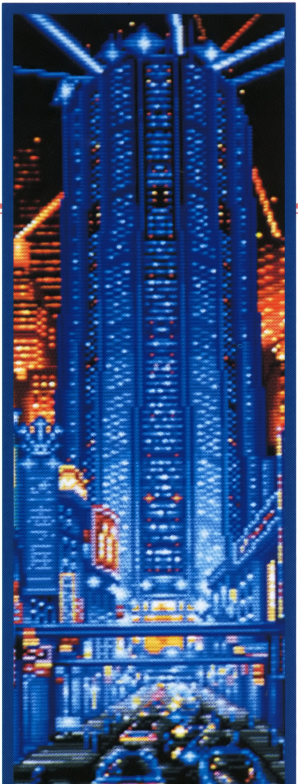
JUNKER本部

住所　ネオ·コウベ·シティ　セントラル区　ポートアイランド
　　　MT-7-3-2　「コナミ·オムニビル」フロア150

ビデオフォン·ナンバー　256-128（スナッチャー110番）

コナミ·オムニビル（通称ビッグ·コーン）

地上165階、地下35階、高さ630メートル
設計　カルロッツィーニ·マクギャバン惑星建築研究所



2020年　コナミ社、オムニ社共同出資により建設される。地盤の緩いネオ·コウベでは建築上の安全基準から超高層建築は不可能とされていたが、オムニ社の「惑星コロニー建築技術」の導入により可能となった。以後、ネオ·コウベの高層化が競って行われた。今では「コナミ·オムニビル」はその新たな建築学のよき指標となっている。
コロニー建築家のカルロッツィーニは巨大なトウモロコシに似ていることから「ビッグ·コーン」と呼んだ。

※地下20〜30、地上10〜20、100〜120は駐車場、160〜165はヘリポート。全フロアを政府機関が使用し、民間企業の使用は許可されていない。

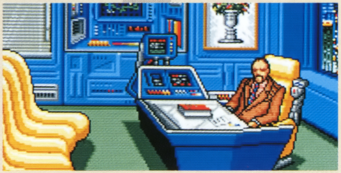
JUNKER本部設備

フロント

JUNKER本部の唯一の入口である。24時間体制でモニター、センサーによる監視が行われている。部外者は一切、立ち入り禁止。オペレーターが常時勤務、チェックする。
本部内への扉は耐熱耐ショック・シールドで保護されており、「フロント・ポッド」内部からの遠隔操作、あるいは扉に備え付けられている「チェッカー」で身元を照合する必要がある。たとえ戦車でも中に侵入することはできない。
「チェッカー」は「JUNKERカード」、声紋、網膜や脳波パターンの照合を「ガウディ」「アルファビル」との連携により判定をくだす。従って、当人の最新のデータとの比較が行われるのである。
「フロント・ポッド」も同じく耐熱耐ショック・シールドで護られており、緊急時には防護シャッターが降りる仕組みになっている。防護シャッターの強度は重戦車並み。万一の際に備えて、ポッド内には非常用の酸素、水食料が設置されており、最低３日間はポッド内で生存できるようになっている。まさしくこのポッドはミニ・シェルターといえるだろう。

局長室

本部局長の部屋。常に全本部内、ナビゲーターからの情報がリアルタイムにモニターされており、いつでも指令を出せる状態にある。JUNKERの中枢、作戦司令室となる場所だ。



デカ部屋

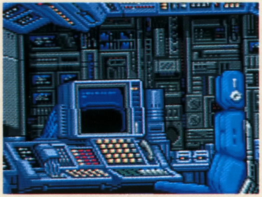
JUNKERの中でも、もっとも危険な任務を請け負う「ランナー」達の部屋。アルファビルを介して、刻々とシティ内のあらゆる情報が送られてくる。ランナーはこの部屋で膨大な量の情報を処理し、真実を見極める。各「ランナー」には、机と端末、ロッカーがそれぞれ支給される。

廊下

本部内の全ての部屋に通じる。高速双方向ムービング・ウォーク。ショック・アブソーバー付きオート・ストップ。

コンピュータ・ルーム

JUNKER本部を統制する「ガウディ」との端末が設備されている。ネオ・コウベの情報統制をしている「アルファビル」とネットしているため、さまざまな情報を最新のデータのまま引き出すことができる。



アルファビル

ネオ・コウベ・シティを統制管理するマザー・コンピュータ・システム。
シティに散らばる数百のコンピュータを連結、人間の脳神経回路をシュミレートし、超高速処理を可能にする「ニューロン・コンピュータ」である。
「ガウディ」をはじめ、シティに存在する全ての人工知能がこの「アルファビル・システム」にネットしている。

「ガウディ」

JUNKER本部マザー・コンピュータ。全国のデータ・ベースと直結、さまざまな情報が集中している。
正式名「RM-1013型、人工知能システム、バイオコンピュータ」

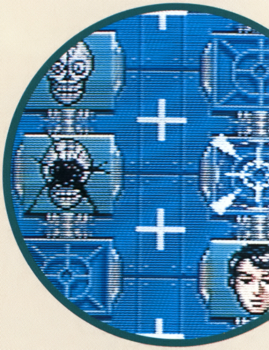
〈人工システム(A1)形式 RX-02〉

「ガウディ」は人工システム形式RX-02の最新型を採用、人間の知的能力を6つのセクションで処理している。

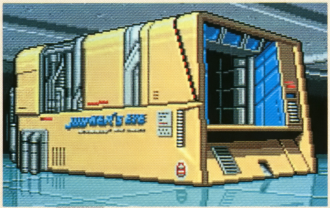
① 自動プログラミング
② 知的インターフェイス
③ 機械翻訳
④ 問題解決
⑤ エキスパート・システム
⑥ 知能ロボット

〈バイオ・コンピュータ〉

「ガウディ」は生体高分子、プロテイン・デザインで作られた機能性高分子を素子とするバイオ・チップを使った有機体のコンピュータである。



ジャンカーズ・アイ



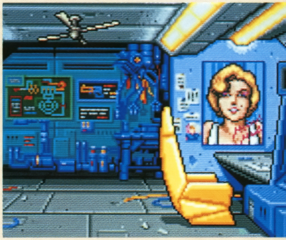
射撃ルーム

JUNKERが射撃訓練を行う場所。射撃訓練システム「JUNKER'S EYE（ジャンカーズ・アイ）」が設備されている。JUNKERの射撃訓練は定期的に行えるようにプログラムが組まれている。

JUNKERの反射スピード、命中率、素質、性格などを訓練結果から判断し、個々の対応プログラムを作成することで、本人の射撃能力、潜在能力を上限まで引き上げるように設計されている。
心理学者イワノフ・マラドーナの協力を得てハリーが制作。各種特殊部隊と提携、1ヶ月毎にバージョン・アップを図っている。

メカニック・ルーム

JUNKERで使用される全ての武器、設備の開発とメンテナンスがここで行われる。設計、開発、製作、修理の全てを「メカニックマン」と呼ばれる少数のスタッフがCADシステム、作業ロボットなどを使って行う。



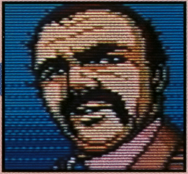
工具、材料などの搬入は「ガウディ」がリアルタイムで管理する。世界各国の最新技術は「アルファビル」により随時吸収され、バージョン・アップされた後に還元され、技術レベルでは常に最先端を維持している。
さながらメカニック・ルームはひとつの工場ともいえる。

駐車場

フロア150にあるJUNKER本部専用の駐車場。トライサイクル、追跡用ロード・ランナーがいつも整備され、いつでも発進できるようスタンバイされている。メンテナンスは「アルファビル」と作業マシンによってオートで整備される。勿論、発進、帰還のタイム・チェック、登録ナンバー・チェックも同時に行う。帰還、発進の際の二アミスに関しても配慮がなされている。

《指揮》

ヘッド



ベンソン・カニンガム

「ヘッド」は全ての状況把握を行い、ランナーに指示を与えるブレインである。

《スタッフ》

メカニック

ハリー・ベンソン

「メカニック」はJUNKERで使用される全ての装備品の開発、メンテナンスを行う。

オペレーター

ミカ・スレイトン

「オペレーター」はナビゲーターやアルファビルなどから送られてくるあらゆるデータの処理を行う。

JUNKERは「ヘッド」といわれる《指揮》系統のリーダー、《スタッフ》である「メカニック」、「オペレーター」、そして実際に《捜査》を行う「ランナー」、それに同行する「ナビゲーター」といわれるサポート・ロボットから構成されている。さらに間接部門として「JUNK」と呼ばれる鑑識課が付随する。

《捜査》

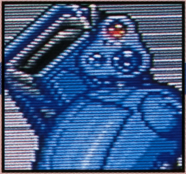
ランナー

ギリアン・シード

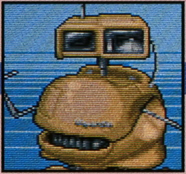
ジャン・ジャック・ギブスン

「ランナー」はナビゲーターを使って
実捜査を行う危険を買う任務である。

ナビゲーター



メタルギアmk-II



リトル・ジョン

「ナビゲーター」は「ランナー」を捜査上、
サポートするロボットである。

《後処理》

JUNK

「JUNK」はランナーの処理した現場のアフター・ケアを行う。
注）JUNKは警視庁科学鑑識課に属する。

JUNKERは以下の5規定に基づき、任務を遂行することを定められている。
以下の規定を反するものはいかなる理由を問わず、「JUNKER権」を剥奪される。

JUNKER 5ヶ条

① **JUNKER**の目的はバイオロイド：スナッチャーを処理することである。

② **JUNKER**はたとえ①を実行するためであっても人を傷つけてはならない。

③ **JUNKER**はスナッチャーとしての完全な証拠がない限り、物理的捜査、拘束はできない。
(民事法第18条第12項、スナッチャー問題に関する人権保護)

④ **JUNKER**は一般市民のバウンティー・ハンター（刑事法特記事項第３項、バウンティー・ハンターの補助）と協力、サポートの義務がある。

⑤ **JUNKER**は①を実行するための特殊権限、ブラスター、ナビゲーター、トライサイクルの所持が許されている。

●スキャニング令状

人民には「民事法第18条第12項、スナッチャー問題に関する人権保護」により、JUNKERからの直接検査（スキャニング）の拒否権が与えられている。これは2040年に起こったパニックを回避するためにこうじられた民事保護である。
従って、JUNKERの科学的直接検査（ダイレクト・スキャニング）は、裁判所により発行された「スキャニング令状」の指示によってのみ許可される。
JUNKERの第一の仕事とは、捜査によりスナッチャーの証拠を集め、この「スキャニング令状」を発行させることにある。つまり、本人へのいかなるセンサー類による科学的スキャニングは令状発行まで禁止されているのである。
注）ナビゲーターにもスキャニングに関しての制御装置が組み込まれている。

●JUNKERの訓練

JUNKERの教育は特殊部隊、諜報局、国家警察、科学局の4部門が平行して行う。あらゆる格闘技、武術、戦術、語学、サイエンス、心理学、法律に精通しなければならない。
JUNKERに必要とされるのはありとあらゆる部門の専門知識、要素、経験である。しかも、判断を常に誤ってはいけない。それはJUNKERが未知のものに対する任務であるからである。一人のJUNKERの体験はそのまま人類の体験にほかならないのである。

●バウンティ・ハンター（賞金稼ぎ）制度

警視庁は2041年末、スナッチャーに関して市民の協力を仰ぎ、以下のバウンティ制度を設けた。
選挙権保有の全コウベ市民に対し、簡単な手続き（銃器所有証明書、心理テスト、JUNKERテスト…etc.）により、バウンティ・ハンターとして登録できる「バウンティ・ハンター」制度を施行した。
スナッチャー処理後の報酬は状況により検討される。
登録済みのハンターに関し、任務遂行中の事故には多額の保険金制度が加味されている。

平均バウンティ料………………150万クレジット　　バウンティ・ハンター登録数……500人（2042/12）
注）平均的サラリーマン月給…25万クレジット　　闇バウンティ・ハンター数………約１万人

JUNKER'S BLOOD
（ジャンカーズ・ブラッド）

負傷の多いJUNKER（ランナー）は、以下の二通りの血液交換により生命維持を高め、殉職率、死亡率を引き下げる努力を行っている。

1）人工血液交換

本人の血液と人工血液を入れ替え、本血液を保存しておき、必要に応じて入れ替えるやり方。人工血液はいくらでも生産・輸血が可能な為、出血多量の心配はない。第三次大戦において、負傷の多かった前線（局地戦）で主に使用され、注目されたものである。ただし、人工血液の浄化は腎臓に負担をかける為、人工透析を必要とする。

人工赤血球

ヘムの類似化合物を人工的に合成した「リピドヘムリボソーム」を使用。ヘム鉄を中心とする「リピドヘム」をリン脂質の分子集合体で埋めこんだもの。本物の血球と色、粘度、浸透圧、比重はほとんどかわらない。

2）自己凍結血液交換
（自己血液ドーピング）

あらかじめ高価な栄養を蓄えた本人の血液を濃縮し、摂氏－42度の条件で保存、随時解凍して本人に輸血する。

JUNKER'S HIGH
（ジャンカーズ・ハイ）

JUNKERに配布されるアドレナリン入りのチューインガム。緊急事態のアドレナリン補給を目的とした支給品。第三次大戦で注目を浴びた。
アドレナリンにより緊急事態にあるJUNKERの恒常性、反射性、体力を高める効果を生む。長時間の使用による副作用があり、虚脱感、疲労感を感じる。

人工皮膚スプレー

プロテイン・エンジニアリング・バイオケミストリーにより開発された人工皮膚組織スプレー。露出部分に塗ることで皮膚を保護し、耐熱耐ショック効果を生む。
ただし、酸素交換は可能であるが、発汗、老廃物の交換が不可能なため、24時間以内に剥離しなければならない。

JUNKER ベルト

形状記憶合金＋形状記憶セラミック＋熱可塑性を持ったフレキシブル・プラスチックを使い、非常時には電圧をかけることにより警棒になる。(バックルに電極内蔵)

JUNKER手帳

JUNKERに支給される特殊紙を採用した耐熱、耐久手帳。アルミナシリカ繊維使用。アルミナ(A1203)とシリカ(S102)を同率に混ぜ合わせて繊維状にしたもので耐熱性、1000℃でも可能。通常、捜査上の出来事は全てナビゲーターに記録されているが、この手帳はランナー自身のメモに使用される。

JUNKER カード

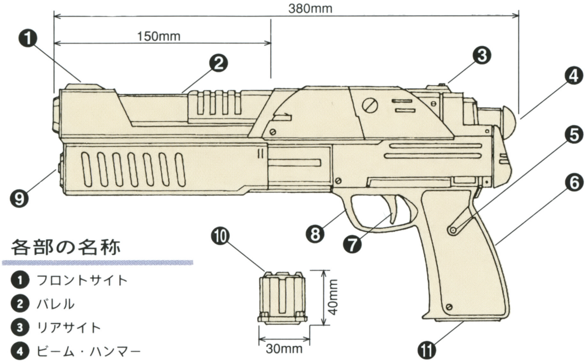
JUNKER証ともいわれる。光(レーザー)ディスクを用いたIDカード。ICチップも搭載しており、本人のあらゆるデータをこのカードの中に記録してある。
ガウディのIDチェック時、又はJUNKERを証明する時に使う。カード・コピーは絶対不可能。(常時携帯)

JUNKER 特製コート

アラミド(ARAMIDO)繊維＋フレックス・アーマー素材を使用した特殊コート。2種類のアラミド繊維を併用することで耐熱、耐久効果をあげている。メターメタ型のアラミドにより、800℃の高温に耐え、溶解せず皮膚を保護する。パラーパラ型のアラミドにより、直径0.1ミリで約50キログラムの重量を支えられ、強度に優れている。
襟、胸部には、圧力と衝撃により強度硬化するフレックス・アーマーを採用。局所強化を図っている。ランナーの体格、身体構造にそってオーダーされる。

ブラスター

スナッチャーを処理することのできる唯一の武器。
フィードバック機構を採用し、使用者の反射スピードによって無限に速射性が高まる。
★素材 スーパー・エンジニアリング・プラスチックと炭素繊維、さらにセラミックを使用し、超軽量のうえ温度変化による形状変化なし。
★グリップ・トリガーは使用者の身体に合わせて設計されるエルゴ・デザイン。
セイフティ装置はグリップにはめ込まれているセンサーにより使用者の指紋、体温を照合、本人のみセイフティを解除できるシステムになっている。従って、JUNKER一人にひとつのブラスターが製作される。



各部の名称

1. フロントサイト
2. バレル
3. リアサイト
4. ビーム・ハンマー
5. セイフティ・センサー
6. グリップ
7. トリガー
8. トリガー・ガード
9. レーザー・サイト
10. エネルギー・パック
11. エネルギー・パック接着口

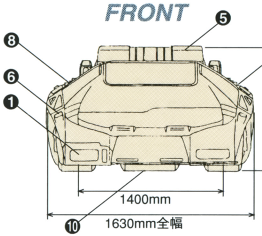
各部の名称

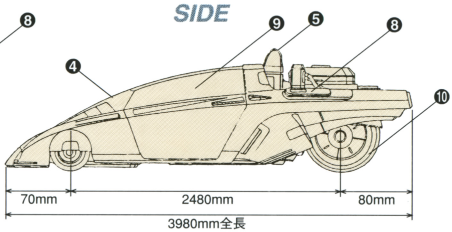
1. 可変光量ライト センサー・モジュール
2. 路面センサー
3. 反磁力バンパー
4. 防弾、防ビーム・ウィンド
5. 緊急用回転灯
6. ホバー使用時補助インテイク
7. 非常用ルーム・パネル
8. 自動交通システム・コミュニケート・ユニット
9. ウィング・ドア
10. モノ・リア・タイヤ
11. 後方アイカメラ
12. 後方センサー

DATA

正式名	BLA-H17 (type 3)	銃身長	150mm
設計者	ハリー・ベンソン	重量	900g (エネルギー・パック含む)
協力	S&M社、NASA	装弾数 (エネルギー・パック)	1個
口径	15mm	ビーム出力	焦点断面積1cmに一点照射のとき セラミック装甲60mmを貫通する。
全長	380mm		

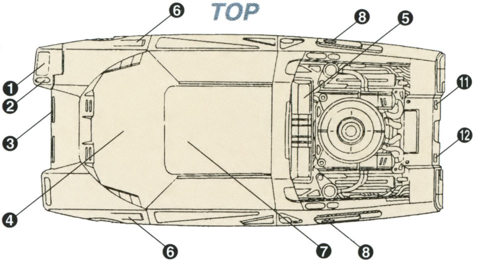
トライサイクル





DATA

正 式 名　42年型
インターセプター type R
全　　長　3980mm
全　　幅　1630mm
全　　高　1255mm
ホイール・ベース　2480mm
フロント・トレッド　1400mm
車両重量　650kg
車体素材　炭素繊維＋スーパー・エンプラ



トライサイクル

JUNKERが使用する空陸両用車。地上走行は三輪駆動、ホバー走行及び空中飛行は車輪収納、ジェット飛行。シティの交通網管理システムと直結、自動操縦を行う。オート走行、マニュアル走行切り替え可能。

★マニュアル

学習能力を持つコンピュータを搭載、ドライバーの運転技量、性格に応じた対応やコントロール、サポートが可能である。コンピュータの判断により強制的にオート操作に変換するセイフティ機能搭載。

★ホイール・ベース伸縮機構付

市街地で車高を上げ、高速走行では重心を下げて走行安定性を向上させる。

★ナビゲーション・システム

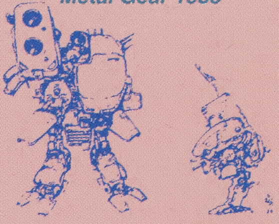
通信衛星やアルファビルを介したナビゲーション・システムにより、シティ内全地域の交通ナビゲート、GPS（経路誘導システム）を行う。ただし、統制管理地域外エリアについては該当しない。

ナビゲーター

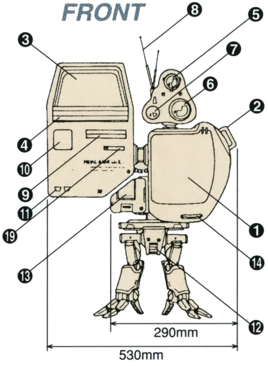
JUNKERにはそれぞれ操作サポートの目的でナビゲーターと呼ばれる分析ロボットがつく。(JUNKER 5項より)ナビゲーターは主に、捜査上の分析、記録、通信を行い、JUNKERの捜査活動を円滑に行えるように設計されているが、ランナー個人の個性に合わせてプログラムされ、心理的にもサポートするように考えられている。緊張の多い「ランナー」にとって、心理的サポートは捜査において重要な位置を占めるからである。また、各種センサーを搭載し、あらゆる危険を察知することができる。
そして「スキャニング令状」が発行された後には、あらゆるスキャニングが可能となる。しかし「スキャニング令状」がない場合は、いかなる命令にも反応しない制御回路が備えられている。

★センサー類
動体反応センサー、赤外線センサー、サーモ・センサー、X線スキャン、超音波センサー、電磁波センサー搭載。
★モニター
プラズマ・ディスプレイ使用。拡大縮小マルチ機能。とりだし可能。あらゆるヴィジュアル・メディアに対応。ホログラム映像投射可能。180度フル可動、耐熱シャッター付き。10inch。

Metal Gear 1988



★デザイン
20世紀末に「悪魔の兵器」と言われた核搭載重歩行戦車「METAL GEAR」からとっている。ハリー・ベンソンは当時の資料から「METAL GEAR」のデザイン・プロットを発見、その機動性の高いデザインをナビゲーターとして使えるようにアレンジした。



ナビゲーター

★マイクロスコープ

核磁気共鳴（NMR）顕微鏡、走査型トンネル（STM）顕微鏡、光学顕微鏡、超高圧電子顕微鏡などを装備、ビデオ・マイクロスコピーによりモニター投影。また、ストリーク・カメラを備え、1兆分の1秒の分解能力がある。

※アイ・モジュールは上下可動、360度回転。3分の1までボディ内に収納可能。

★画像メモリー能力

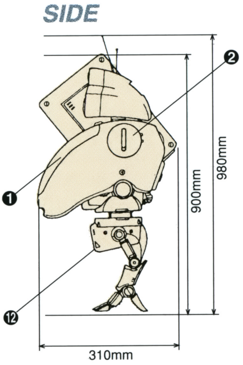
大脳生理学の仕組みを解明、人間の視覚を真似た並列画像処理を行うことができる。

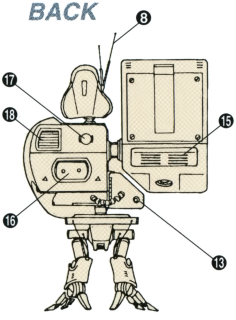
向きや色別、空間周波数などの生物的刺激を認識するため、3次元物体をメモリーすることができるのである。

★マニピュレーター

腹部にマイクロ・マニピュレーター収納、ミクロサイズの物体の摂取、分析作業を行う。捜査上のさまざまな証拠品を掴むことができるように力量プログラムされており、卵などの壊れやすい物体も掴むことができる。

さらに超音波内視鏡、電子内視鏡を備え、どんな狭い所へも進入可能。



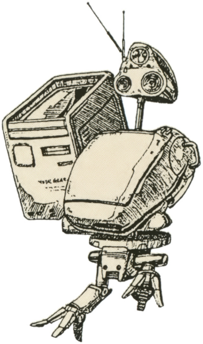


各部の名称

- ❶ 収納ポッド（40リッター）
- ❷ マニピュレーター収納ハッチ
- ❸ 2Dモニター（10 inch）
- ❹ モニター収納シャッター
- ❺ 可変光量ライト
- ❻ メイン・アイ・カメラ
- ❼ 汎用センサー用アイ
- ❽ アンテナ
- ❾ LD再生口
- ❿ サブ・バッテリーBOX
- ⓫ JOY Stick差込口
- ⓬ バランサー
- ⓭ メイン・バッテリーBOX
- ⓮ スピーカー
- ⓯ モニター・ラジエーター
- ⓰ 110ジャック
- ⓱ 後方カメラ
- ⓲ ラジエーター
- ⓳ CD再生口

●メタル・ギア mk-II

ギリアン・シード専用のナビゲーター。
プレイヤー専用に開発されたナビゲーターである。
正式名　「METAL GEAR mk-II」
設計者　ハリー・ベンソン



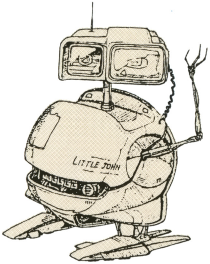
マイクロ・
マニピュレーター

DATA

正式名	NAVI metal gear mk-II
全　高	980mm
全　長	310mm
全　幅	530mm（モニター含む）
重　量	50kg
モニター	10inch
積載容量	40ℓ

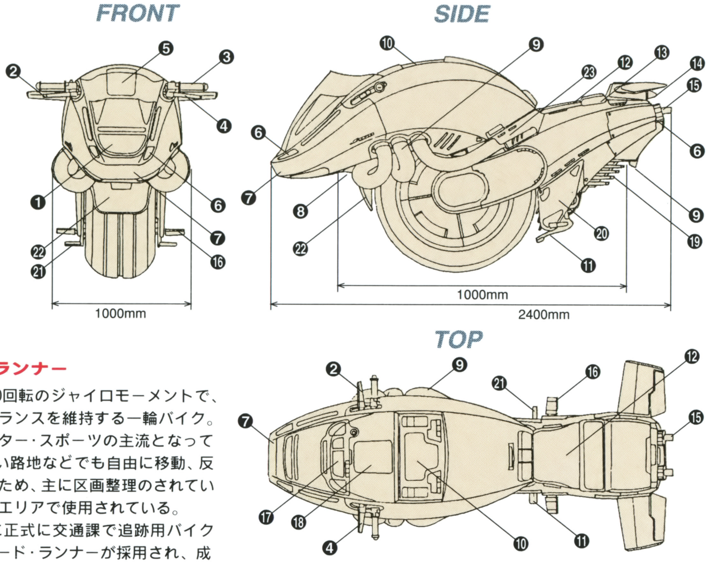
●リトル・ジョン

ジャン・ジャック・ギブスン専用の
ナビゲーター。
正式名　「LITTLE JOHN msx 011」
設計者　ハリー・ベンソン
ユーザーのギブスンの性格に同調するように設計されているため、無口なナビゲーターである。最新型の「メタル・ギア」を生む元となったプロトタイプ。



各部の名称

1. メイン・ヘッド・ライト
2. アクセル・レバー
3. ハンドル・グリップ
4. 姿勢防備レバー
5. シールド
6. ウインカー
7. フロント・ダンパー
8. 路面センサー
9. マフラー
10. タンクキャップ・フュエルメーター
11. チェンジペダル
12. シート
13. シート・ストッパー
14. ブレーキランプ・後方ライト
15. 後方アイカメラ
16. ステップ
17. メイン・ディスプレイ
18. 後方ディスプレイ
19. 排気ノズル
20. レッグ・ガード
21. ブレーキ・ペダル
22. 泥よけ
23. スーパーチャージャーユニット



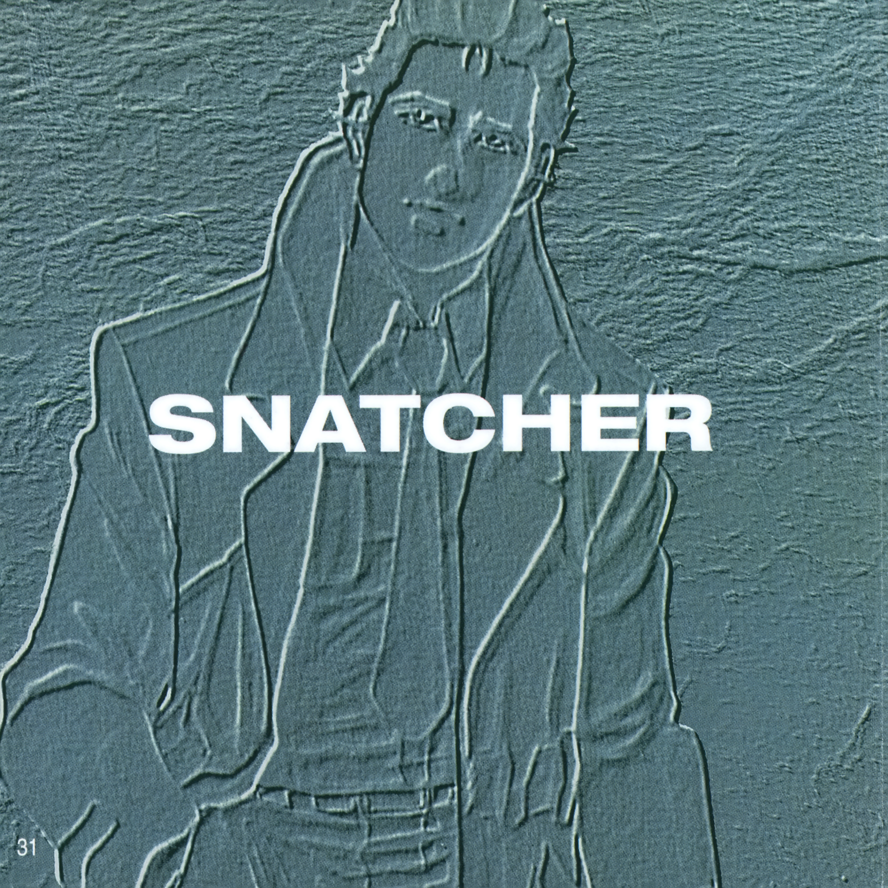
ロードランナー

毎秒3000回転のジャイロモーメントで、車体のバランスを維持する一輪バイク。今やモーター・スポーツの主流となっている。狭い路地などでも自由に移動、反転できるため、主に区画整理のされていない南のエリアで使用されている。
2038年に正式に交通課で追跡用バイクとしてロード・ランナーが採用され、成果を挙げている。

DATA

正式名　BMX-srx-600
ボディ　炭素繊維
　　　　+セラミック・ハニカムモノコック・ボディ
全長　1800mm（本体のみ）
　　　　2400mm（バランサー、エアロ・カウリング含む）

最大出力　400ps（20秒以内）
最大トルク　87kg
乾燥重量（ドライ）220kg
最高速度（整地上）300km/h
ギア　6段10速（オート・クラッチ変換可能）



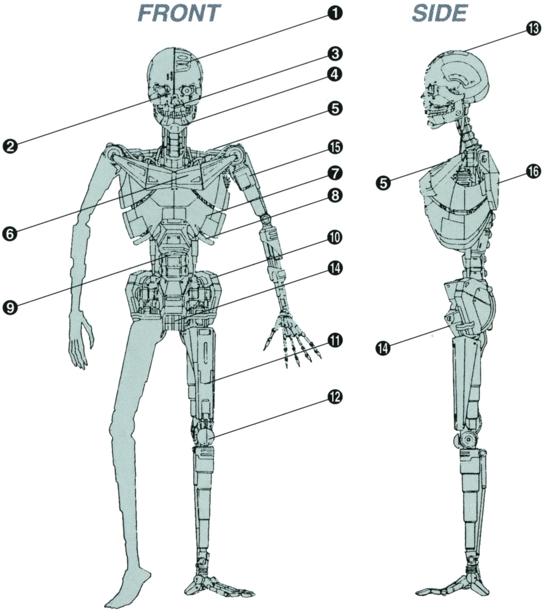
SNATCHER

SNATCHER

謎のバイオロイド。
2039年のファースト･コンタクトより毎年冬になると、何処からともなく現れる。
正体不明。目的不明。人を殺害、すりかわる習性から**「スナッチャー」**と呼ばれる。

各部の名称

1. 前頭骨ユニット
2. 鼻骨ユニット
3. 上がく骨ユニット
4. 下がく骨ユニット
5. さ骨ユニット
6. 胸骨ユニットA
7. 胸骨ユニットB
8. ろっ骨ユニット
9. せき柱ユニット
10. 骨ばんユニット
11. 大たい骨ユニット
12. しつがい骨ユニット
13. 頭頂骨ユニット
14. SEXユニット
15. 上腕骨ユニット
16. けんこう骨ユニット



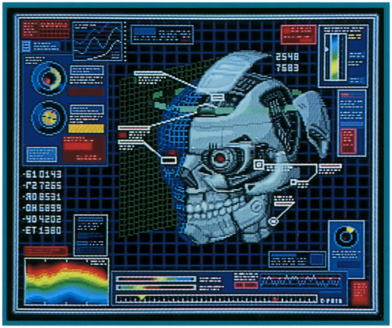
●スナッチのシステム（レベル1　骨格）

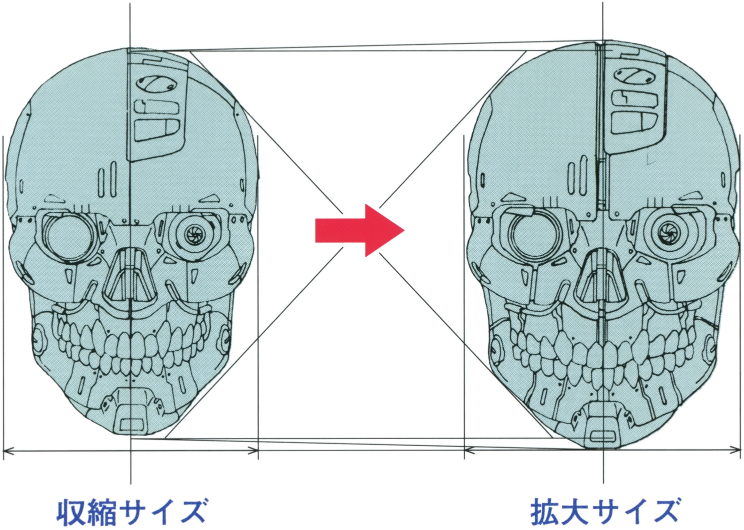
① まずスナッチャーは、スナッチする前に自らの骨格をターゲットの身体のサイズ、骨格パターンに変更させる。各関節、スリット部分の伸縮により、ターゲットとなるオリジナルの体形に近づける必要があるのだ。
スナッチャーの身体は人と同じく、260個のユニットから構成されている。人で言う軟骨にあたるそれぞれのスリットを伸縮させることで、かなり自由なサイズ変更を行うことができる。骨盤や生殖器に関しては、ターゲットの性別により「SEXユニット」を付け替えることで対処する。

注）しかし、スナッチャーのスナッチ能力には限界がある。身体の各部分、関節、骨格の収縮にある程度の規定があるからである。従って、身長150～190cm内であろうと推測される。
このことより、子供、老人に関してはスナッチできない。
この条件を満たさない場合、スナッチャーの対象外であると判定しても問題はない。

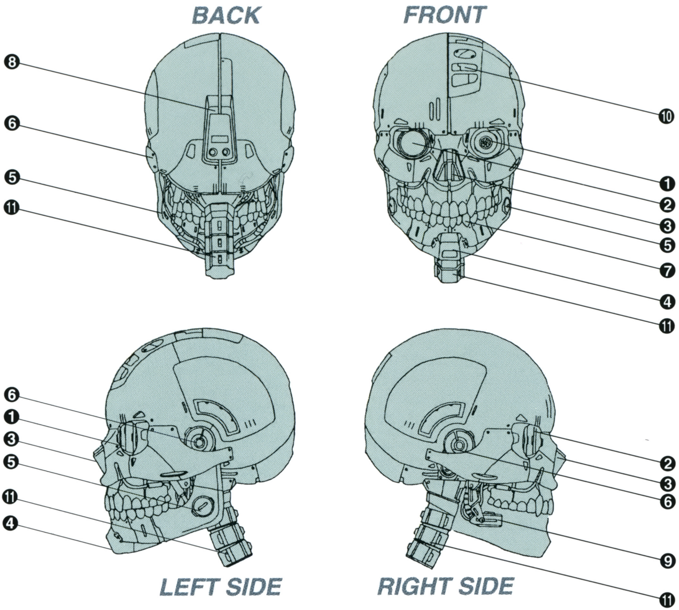
② **頭蓋**
同じく各スリット部の伸縮により、オリジナルの骨格を模倣する。頭蓋も人と同じく23個のユニットから構成されており、各ユニット（人で言う繊維結合部）の伸縮により頭部の大きさを決定する。

③ **顔面**
ターゲットとなるオリジナルの骨格比率、数値をそのままコピーする。下顎骨、上顎骨、頬骨、鼻骨、側頭骨など歯並びに至るまで形状変化させる。以上のように、骨格段階ですでにオリジナルにほとんど近づいている。




収縮サイズ
拡大サイズ

SNATCHのシステム設定



各部の名称

1. ダミーアイ
2. 視覚センサー
3. 嗅覚センサー
4. 可変ジョー
5. 噛力制御システム
6. 聴覚センサー
7. 味覚センサー
8. 頭部温度制御センサー
9. カノン砲
10. 頭皮供給システム
11. 頭部バランサー

●スナッチのシステム（レベル2　筋肉）

次に人で言う筋肉をかぶせていく。スナッチャーの場合は骨格筋のみに限られる。
骨格筋（黄もう筋繊維）のかわりとなるのは、表面のメカノミカル反応を持つ「プラスチックゲル」というプラスチックを使用する。メカノミカル反応を示すプラスチックゲルは、科学エネルギーを力学エネルギーに変え、筋肉のような働きをするのである。

●スナッチのシステム（レベル3　皮膚）

そして、この上に人工皮膚をかぶせていく。
人工皮膚にはバイオテクノロジー、プロテインデザインを駆使して作られた合成皮膚を、内側の無機部分との拒絶反応を避けるために、時間をかけて定着させていく。この人工皮膚は全くの有機物であり、細胞内のエネルギー変換、酸素、老廃物のコミュニケーションは人工血液が行う。
人工血液にはヘム鉄を中心とするリピドヘムをリン脂質の分子集合体で埋めこんだ「リピドヘムリポソーム」と言われる人工血液を使用する。毛根、汗腺など、全てこの段階で組み込まれる。
血液の老廃物交換を行うため、彼等の皮膚は汗だけでなく、垢までも生じることができるのである。
ここでいう皮膚は「表皮組織」と「真皮細胞」の両方を含むが、自己再生しない為、損傷の際には自家植皮、あるいは培養皮膚が必要。

●スナッチのシステム（レベル4　毛髪）

最後に、人工毛髪を毛根から植え付ける。
人工毛髪は毛根細胞が死ぬまで毛髪を生産し続ける。従って、脱毛しても再生する。

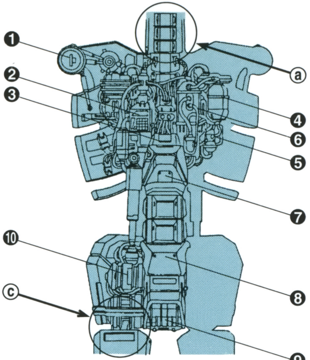
SNATCHのシステム設定

各部の名称

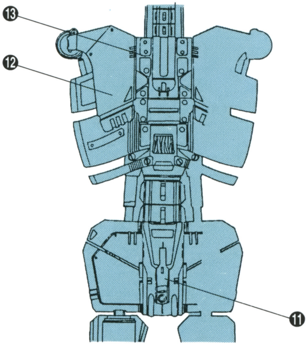
1. アーム可動制御装置
2. プログラム外部入力端子
3. メイン・ジェネレータ
4. 小型原子炉
5. 人工血液ポンプ
6. 人工じん臓
7. メイン・スキャニング・コントローラー
8. 下半身シンクロジョイントシステム
9. SEXコアユニット端子
10. 脚部ダイナモ・モジュレータ
11. 骨盤部ユニット切替
12. 背面ユニット切替コントロール
13. 動力ディストリビュータ

関節機構タイプ

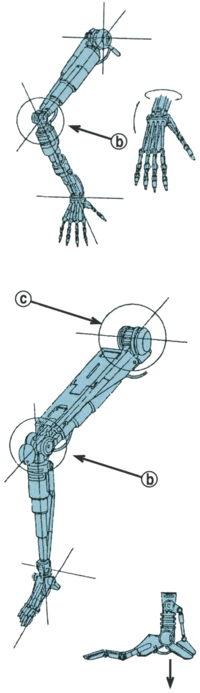
- a 平面関節機構
- b ちょうつがい関節機構
- c 球関節機構



胴部 背面



胴部 開胸



関節機構

インセクター

スナッチャーが警戒センサー用に使う蜘蛛型ロボット。尻部よりセンサー錦糸を出し張り巡らす。センサー錦糸に触れたものにニードル・ガンで攻撃する。知能レベル極めて下等。ジェット推進でジャンプ移動可能。「JUNK」により、幾度となく解析を試みたが自爆装置のため、詳細は不明。

体長　30cm
重量　500g

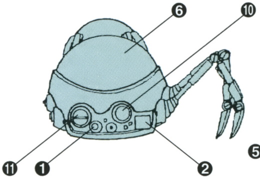
DATA

正式名	INSECTER-01
全長(本体のみ)	15cm
全長(足)	30cm
全高	20cm
重量	500kg

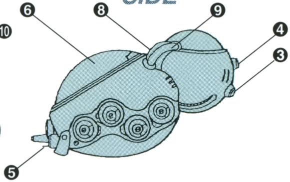
各部の名称

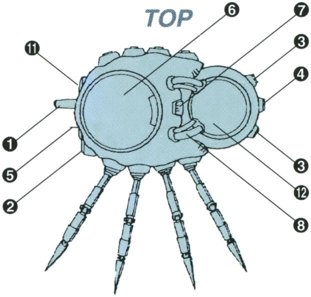
1. ニードル・ガン
2. ピン・ライト
3. ノズル
4. センサー錦糸口
5. アンテナ
6. 光センサー
7. 汎用チップ
8. 連結パイプ
9. 動力パイプ
10. アイカメラ
11. センサー(スキャン)
12. 超音波ソナー

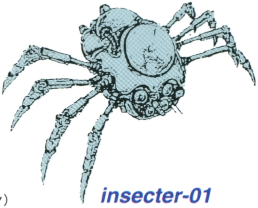
FRONT



SIDE







insecter-01

SNATCHERに関する年譜

— 2039年 — ***First encounter***

12月22日　六甲山中に、ネオ·コウベ発トウキョウ行きAMM4003便が墜落。生存者なし。遺体の中からバイオロイドが確認された。遺体は遺留品から乗客の一人、リック·沢村(コンピュータ技師)と識別された。遺体の損傷が著しく、バイオロイドのデータ収集できず。
「某国の新兵器説」が有力となるが以後、一年間報道規制がひかれた。

12月29日　コウベ市長から、各国の諜報機関に「バイオ·ロイド」の件の調査依頼がくだる。全国の諜報機関からの報告、全て「解明不能」。

— 2040年 —

2月18日　ネオ·コウベ·シティ、イナ川河口。
市長のブライアン・オコナー、惨殺死体で発見される。
翌日、市議会に出席していたブライアンを逮捕、検査の結果、無機体のバイオロイドと判明。偽ブライアンは精密分析を行うため、科学庁へ護送中、爆死。バイオロイドの生体標本は入手できず。

8月　一部の写真雑誌の報道協定違反により、「スナッチャー」の事実が漏れる。これを期に報道規制は崩壊した。
全てのマスコミはこぞって「スナッチャー」に関する話題に熱狂した。
この夏、「スナッチャー」フィーバーは全世界を巻き込んだ。

— 2041年 —

冬　ネオ·コウベ·シティは「バイオロイド·パニック」に陥る。各地でバイオロイドを発端とした争い、暴行、殺人が発生。ネオ·コウベ市長は市民にバイオロイド検査を呼びかける。

11月　警視庁　スナッチャー対策委員会設置。

12月　各地で、一般市民による「バイオロイド·ハント」と称する動きが始まる。魔女狩りを思わせる彼等の行動は、人々の不安と欺まんを高める結果となった。
この冬、魔女狩りの犠牲となった一般市民、推定5000人。バイオロイドパニックは一時、完全に都市の機能を麻痺させるに至った。

12月下旬　バイオロイド·パニックは日本全国に広がる。
風俗産業が「バイオロイド·パニック」の煽りを受けて打撃をくらい、低迷する。

— 2042年 —

警視庁「対スナッチャー特殊警察班」設置。

4月20日　バイオロイド·パニックの再来を恐れて、人民の人権保護を「民事法第18条12項、スナッチャーに関する人権保護」の制定により行う。
これより、人民のセンサー類による直接検査(ダイレクト·スキャニング)は「スキャニング令状」の発行がなければできなくなる。

5月　政府諜報機関より、対スナッチャー·科学チーム「RUG HUNT(屑処理屋)」設立。スナッチャーの科学分析をはじめる。

8月　警視庁チームと政府諜報機関「RUG HUNT」とが合併、双方のノウハウとスタッフを合わせ、政府直属機関として正式に「JUNKER」が設立される。

SNATCHERに関する年譜

10月中旬	スナッチャーによるJUNKERハントが行われる。
13日	ルイス・ギルモア殉職
19日	セルジオ・グレイザー殉職 デビット・ジョンソン重傷、植物人間となる。
22日	シュルツ・デッカード殉職 デッカード一家惨殺される。
10月下旬	「バウンティー料大幅アップ」、および「スナッチャーに関する情報提供料制度」市議会で可決。一般市民のバウンティー・ハンター登録500人に達する。
11月1日	一般市民からのスナッチャーに関するダイレクト通報ライン「SOS番」(256-128)が設置される。1日の通報件数、約2000件。この内、信頼性の高い通報、約1%。
11月3日	KBC人気キャスター ロバート・田村、スナッチャーと判明。バウンティー・ハンターにより処理。遺骸自爆により消滅。 田村の担当するニュース・プログラム「NEWS ORDER(ニュース・オーダー)」は視聴率30%を越える高視聴率番組であった。
11月9日	組織暴力団「沙羅曼蛇」と「亜地啞会」系の対立抗争が発生。N-LSD(リキッド・スカイ)獲得をめぐっての両者の対立は、一般市民を巻き添えにして、死者20名を越える大きな抗争に発展した。 死亡者の中からスナッチャーの遺骸が発見される。スナッチャーは沙羅曼蛇次期組長と噂されていたラルフ・冨田であった。
11月11日	「バウンティー・ハンター」:トーマス・カドタが誤射、一般市民を殺害する。この事件は、バウンティー・ハンター制に大きな問題を投げかけた。(後にトーマス・カドタは裁判により、有罪判決を下される。)
11月15日	革新派信仰宗教グループ「サビの金鎖」の教祖ゲイツ・カイザー、スナッチャー容疑のため指名手配中に国道N42線で大型とラックと衝突炎上する。焼け跡からスナッチャーの遺骸が発見される。
11月20日	バイオテクノロジー企業のトップに立つ「命の素」前社長のジョン・ルドルフがスナッチャーと判明。 「JUNKER」:ジャン・ジャック・ギブスンにより処理。 スナッチャーの遺骸は護送中に襲われ行方不明となる。
12月	市民の中でネオ・コウベ・シティを放棄する動きが目立つ。 離島騒動で死亡者が発生、JUNKER本部の機能危ぶまれる。 政府決議により、スナッチャー感染を避けるため、ネオ・コウベ・シティを完全隔離することに決定。
12月1日	ネオ・コウベと旧神戸を唯一つなぐ「コウベ・ブリッジ」閉鎖、橋の南北に検疫監視所が24時間体制で設置される。 監視所には常に完全武装の兵士、歩行戦車が配置されている。空路、海路は共に軍、市警察によって統制され、一般ルートとしてはほぼ閉鎖状態となる。海には高圧電流が流され、空では沿岸警備隊のフライング・マシンによる完全な監視が行われた。 事実上、シティと外のパイプラインはこの「コウベ・ブリッジ」だけとなる。通行には政府発行のパス、綿密なチェック、スキャニングが必要である。政府関係者以外の市民に通行許可が下りるのは老人と子供に限定されている。しかも、通行時間制限あり。のちにこの橋は「悲しみの橋」と言われるようになる。 スナッチャーは原則的に老人、子供にはその身体の各関節、骨格の収縮限界、皮膚細胞のコントロールなどからスナッチできないとされているからである。

NEO KOBE CITY

ネオ・コウベ・シティとは

mark of NEO KOBE CITY

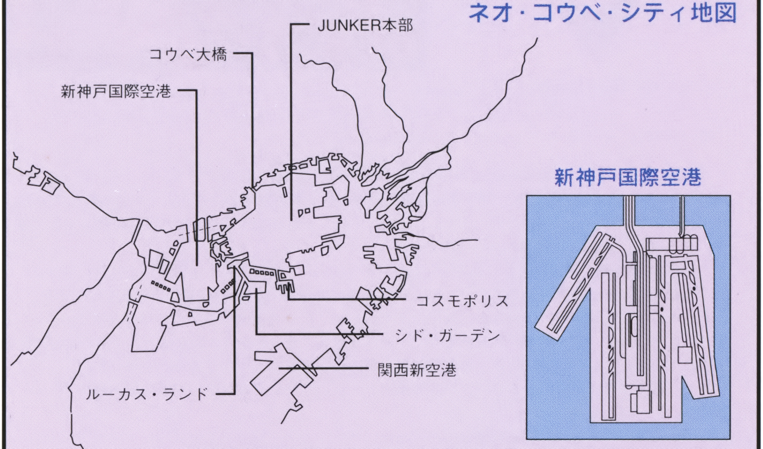
ネオ・コウベ・キッズの間では、このマーク「逆ギッチョ」と言われて親しまれている。
彼等の間では、指で「逆ギッチョ」をすることが挨拶となっている。

ネオ・コウベ・シティの起源は20世紀末にあったポートアイランド、六甲アイランド、ハイ・ハーバーランド、神戸国際空港（神戸沖空港）、神戸複合産業団地といった瀬戸内海に浮かぶ人工島から発している。
21世紀に入り、大きく5ブロックに分れていたこれらの人工島が統合、拡張され現在の巨大人工大陸：「ネオ・コウベ・シティ」が生まれたのである。
ネオ・コウベは情報・通信システムを装備したインテリジェントビル、人工地盤とウォーターフロントによる21世紀のハイテク情報都市であり、地下自動車道、地下エネルギー幹線、ゴミ処理パイプライン、光ファイバー、人工河川、地域冷房、真空システムといった環境設備も当初から完備されている。
ネオ・コウベ・シティは国際都市として誕生し、さまざまな人種、民族の入居を認可、文化と技術交流を意図したコスモポリスであったが、結果的には人種のルツボを海上につくることとなった。
今では、さまざまな犯罪者、ミュータントの巣窟と化し、世界で１位、２位を争う犯罪都市（クライムビル）となっている。

総面積	600km2
総人口	600万人（登録者のみ）
未登録人口	推定50万人
建設面積	20% 業務用
	8% 住宅　（2042年調べ）

ネオ・コウベ・シティ計画

シェル・シェフリン都市建設設計研究所が1995年に構想を発表、以後、運輸省による神戸沖空港展開事業団と「グループ2001」により共同設計、改良して進められた。
2001年にネオ・コウベ・シティ計画が20年間にわたって実行される。神戸港近辺に浮かぶ人工島をひとつに統一、連結することで新たな新都市を築くものである。大人工島は４つの人工島と国際空港、その他数多くの民間プロジェクトからなる小人工島群から構成され、これらにより神戸海上に大阪を凌ぐ大都市を築くことになった。



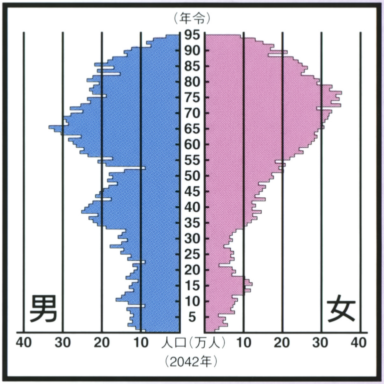
《新神戸国際空港》 海上空港としては日本で３番目となる。全国70の空港と約1000便の離着陸が行われている。市内からの交通は「チューブ・ライナー」、半潜水型の高速双胴船が連絡する。３層構造になっており、4000メートル級の４本もの滑走路を持っている巨大海上空港である。

産　業

1992年	神戸西バイパス	中村～垂水
	ハーバーランド完成	
1995年	神戸市営地下鉄・海岸線	新神戸～新長田
	ポートアイランド第二次拡張工事完了	
1996年	山陽自動車道	滝野～神戸
1996年	高速湾岸線	六甲アイランド～垂水
1996年	西神自動車道	垂水～淡河
1998年	明石海峡大橋	
	本州四国連絡道路	津名～宮～垂水
1998年	神戸産業複合団地完成	
1999年	新神戸国際空港（神戸沖空港）完成	
1999年	ポートアイランド第三次拡張工事完了	
2001年	ネオ・コウベ・シティ計画着工	
2004年	テクノポート神戸完成	
2005年	六甲アイランド第二次拡張工事完了	
2006年	レジャー・アイランド「ルーカス・ランド」完成	
2006年	ハイ・ハーバー・シティ完成	
2008年	洋上プラント第１号完成	
2010年	「チューブ・ライナー」線開通	
2011年	地下弾丸道路ブル・ロード開通	
2012年	第五次ポートアイランド拡張工事完了	
2012年	大阪湾横断道路開通	
2013年	海上公園「シド・ガーデン」完成	
2019年	神戸港　コスモポリス完成	
2020年	神戸万博と同時に「ネオ・コウベ・シティ計画」完了	
2035年	「アルファビル」による情報統制開始	
2036年	「自動交通システム」導入	
2038年	「チューブ・ライナー」全線廃止	

シティの人口構成

20世紀に起きた数々の放射能汚染、科学汚染、オゾン・フォール、さらに種としての寿命か、21世紀に入って新生児の出生率が低下、奇形率、死亡率が極端に跳ね上がった。シティの人口バランスは異常なスピードで高齢化社会へと推移していった。シティの経済は極く一部の若者によって、かろうじて支えられている状態である。



産業

1990年代に従来の神戸を支えていた鉄鋼、造船業を縮小、かわって産業ロボット、エレクトロニクス、バイオテクノロジー、海洋開発などの先端技術産業へ移行した。

産業構造の変遷

神戸は元来、海運業、倉庫業などの湾岸関連産業や鉄鋼業、貿易など、港湾に依存する産業の比重が高かったが、20世紀末には人や情報の流れが「港」から「空港」へ移った為、「港」産業の縮小、そして先端技術の導入や産業の高付加価値化が余儀なくされた。
同時に「港」産業中心の中央四区（中央、灘、兵庫、長田）は人口の流出、工場の閉鎖などによって活力を失っていった。逆に、当初から高度情報社会を目指して設計された人工都市では、積極的にハイテク産業を誘致し、さまざまな研究部門、施設を設置、時代の流れに対応していった。また、都市の国際化も平行して進められ、ネオ・コウベの現在の経済、政治の基盤を確立していったのである。

シティの人種構成

ネオ・コウベ・シティは世界各地からの移民、民住を振興してきた国際都市である。今ではさまざまな人種が都市の中で共存し、文化、言語など、一種特殊な融合文化を築いている。

ジャパニーズ	30%	スパニッシュ	5%
チャイニーズ	20%	フィリッピーノ	5%
コーカソイド系	20%	その他	13%
ロシアン	10%		

（2042年調べ）

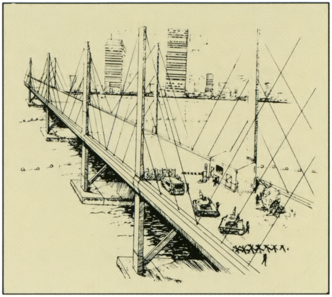
環境問題

気候

相次ぐ大気汚染により、シティに毎日のように酸性雨が降り注いでいる。硫黄や窒素の酸化物、ハロゲン化合物、炭水化物、炭化水素などが混在する汚染された大気を通過した雨はpH５、６以下の強酸性を示す。これを酸性雨と言う。酸性雨被害により、シティの森林、河川などの環境破壊、生態系に対する直接被害が大きな問題となっている。

南北問題

人工河川「イナ川」を境にして、南と北の貧富の差がさまざまな諍いや問題を起こしている。北は高級住宅街。南はさまざまな人種が住むスラム街。治安の行き届いた「北」で暮らすには「身元証明」が必要な為、スラムには「身元証明」のできない犯罪者、密入国者、ホームレス（住所不定者）、ミュータントがいつのまにか住み着き、絶望的なその日暮らしをおくっている。
人々は、この北と南を「光」と「闇」とよぶ。南の「情報集積統制外地区」には「アルファビル」の管理も及ばない。その為、脱管理社会を主張する若者の集団が年々、全国から集まってきている。



ネオ・コウベ・シティの完全隔離政策

〈悲しみの橋（トラディティ・ブリッジ）〉

ネオ・コウベ・シティ完全隔離により、さまざまな問題、事件が表面化してきている。シティと本土との経済隔離、家族の別離、ブリッジの破壊工作…。

治安

市民の治安は、各人の全てのデータをコンピュータ管理することで保たれている。各人のデータはネオ・コウベ・シティを統制するニューロン・コンピュータ「アルファビル」がリアル・タイムで随時管理している。コンピュータには個人の声紋、眼の網膜パターン、脳波パターン、さらに遺伝子の塩基配列データに至るまで登録されている。この各種データの登録により、はじめて各人に市民権が与えられる仕組みになっている。従って、シティでの生活は全て「身元証明」に委ねられている。「身元証明」の上に市民の衣・食・住が成り立っているのである。しかし、実際にはデータ未登録の人間が約半数を占めているのが現状である。「闇」でのシティ内人口推移は「アルファビル」にはほとんど把握できない状況である。未登録者達は「情報集積統制外地域」に住み、そこでは闇市や闇ルートが日常化し、警察権力の及ばない犯罪の巣となっている。

スノー・スギ

雪のように舞うことから、「SNOW（スノー）杉」と呼ばれる。真冬の季節（11月から2月）にかけて開花、花粉を飛ばす。
全長30ミクロン、アレルギー性鼻炎の抗原となり、極度の咳そう、喘息、呼吸困難などを引き起こし、しかも他のアレルゲンよりも即効性がある。体内にアレルギー素因を持っているかどうかにかかわらず、（免疫グロブリンEの生産量に関係なく）多量の吸入により抗原抗体反応を引き起こす。
スノー・スギは20世紀末、国連軍によって開発された自然障壁兵器の一種である。当時、国連軍はシベリア地域に各種戦略基地を設置、その施設の隠ぺいと防御の為にブタクサを品種改良して作り上げたものが、突然の「大惨事」により計画は中止となった。その後、何者かによって日本に持ち込まれたが、酸性雨汚染によりスノー・スギは衰退、現在では一部の汚染地域にしか棲息していない。
ネオ・コウベ・シティでも強酸性の雨の為、ほとんどの杉林が衰退し、スノー・スギが棲息していると確認された地域はイナ川流域のみとなっている。

社会現象

視覚障害

モニター文化が進行した為VDT（ディスプレイ画面）視覚障害が問題となっている。特に幼児の著しい視力低下による社会不適合者の増加が大きな問題となっている。モニター文化での視力低下は文化不適合を意味し、かなり深刻な問題である。

オゾン・フォールの拡大

20世紀から今世紀にかけて、家庭のスプレーや冷蔵庫などから排出されたフロン・ガス（フレオンガス：クロロフルオロカーボン）や太陽黒点の影響により、地球上のオゾン層が破壊され、オゾン層に大きな穴（オゾン・フォール）が生じている。当初、南極でしか確認されなかったオゾン・フォールも今世紀に入って各地で観測されるようになった。
オゾン・フォールからはさまざまな宇宙線が地上に降り注ぎ、中でも最も生命に危険な紫外線が大量に到達し、あらゆる生命体のDNAを破壊している。
DNAの破壊は生態系を狂わせ奇形率、死亡率を高めた。さらに紫外線は人体の免疫系や眼にも障害を与え、皮膚ガンを引き起こした。また、オゾン層の破壊は気候変動にも関係している、成層圏の温度構造を変化させ、対流圏の大気大循環にも影響を与えているのである。
スナッチャーの人工皮膚も、この紫外線の増量により影響を受けている。

捕鯨禁止法

20世紀末、鯨は絶滅の危機に瀕したが、当時のバイオテクノロジーと遺伝子保存により、今世紀初頭に自然保護の状態まで再生することができた。しかし、日本をはじめとする漁業国の中では鯨肉を「ゴールデン・フィッシュ」といい、未だに捕鯨を続ける漁師が後をたたない。漁場の削減された今の日本海域では鯨はまさしく「金の魚」といえた。輸入魚や合成魚、プロテインデザイン魚などに追われた生粋の漁師たちは自らの生活と職位を守るために、すすんで密漁を続けた。政府はこれに対抗するため、2033年、「捕鯨禁止法」を施行した。以後、取締は年々厳しくなり、密漁者の数は減っていった。

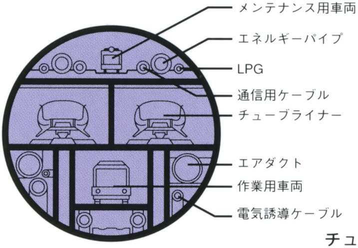
STBO

2030年以来、フランスで流行している正体不明の病原体。ネオ・コウベでは、患者第一号は2035年の夏に確認された。現在、STBO認定患者数は５万人とも10万人とも言われている。感染すると発熱、関節痛、筋肉痛、下痢、リンパ腺腫瘍、けいれん、肺炎を併発し、致死率は50%を越える。感染ルートは血液、唾液、精液を媒体とすることが確認されている。性交渉、あるいは覚醒剤「リキッド・スカイ」の静脈注射やマイクロマシンにより感染することが多いと考えられている。一説では、50年前に流行した「AIDS」ウィルス（ヒトT細胞白血病ウィルス）の突然変異ではないかと言われているが現在のところ、ワクチン、治療法は見つかっていない。
このウィルスにより、人々のコミュニケーションは崩壊し、このことはある意味でスナッチャーをはびこらせるひとつの要因ともなっている。

交　通

交通

21世紀に入って、フライング・マシン、トライサイクル、モノ・サイクルなどの出現、「自動交通システム」の導入、さらに治安の悪化により、大量集団輸送の時代は終わった。数年前まで、シティの交通を支えてきたチューブ・ライナー（地下鉄）も数年前に廃止となっており、人々の足は個人レベルに帰している。

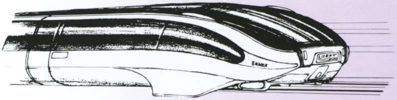


自動交通システム

ネオ・コウベ内の全ての道路、幹線、水路、空路などの交通網を「アルファビル」で管理することにより、交通秩序を保つシステムである。これにより交通渋滞、交通事故は今世紀には消滅した。
注）しかし、「情報集積統制外地域」は管理外となる。

チューブ・ライナー

超伝導を利用したリニア・カーである。シティを戦後40年支えてきたが、「南」のスラム化、「自動交通システム」の登場により、廃止となる。計画では真空に近いチューブの中を走らせ、空気抵抗をゼロに近づけるはずであったが、コスト面と地盤の脆さから延期になっていた。



チューブ・ライナー401型「はまかぜ」
車体にグラス・ファイバー＋CFRP（カーボン繊維強化プラスチック）使用。
時速450〜500キロ（真空時は700〜800キロ）。

有人タクシー

コンピュータ制御のタクシーは客の身元確認、乗車地点、目的地点、移動時間などを全て自動で確認、記録する。その為、客のプライバシーが侵害される危険性が高い。そこで生まれたのが、昔ながらの有人タクシーである。闇タクシーといわれるこの有人タクシーも、今では個人経営よりも企業化してきていると言えよう。42年に闇タクシーの大手、ZXタクシーが運送業務法12条違反の疑いで起訴されたが、判決は今だ下っていない。シティ内の闇タクシーは企業体だけでも200〜300といわれ、深く根を下ろしている。また、闇タクシーと犯罪は切っても切れない関係になっており、闇タクシーでの犯罪件数は年々鰻登りである。

エネルギー

従来のエネルギー形態 海上に各種エネルギー・プラントが建設されている。

★LNG（液化天然ガス）
LNG貯蔵基地プラントがネオ・コウベの南端地域に密集している。

★原子力発電
1992年、神戸初の原子力発電所「くろしお」一号炉始動。
1998年、プルトニュウムを利用する高速増殖原子炉「わだつみ」始動。以来、現在まで無事故。

★核融合
2030年、関西初の核融合炉「プロメテウス」始動。年々、電力供給比率をあげてきている。

★石油
今世紀に入って、石油貯蔵基地プラントの半分が放棄されている。
シティ内では、この廃プラントを利用してさまざまなイベントなどが行われている。

自然エネルギーの利用 ネオ・コウベは海に浮かぶ大人工島である。ネオ・コウベに限らず、海上都市のほとんどは海を利用した電力供給を行っている。この電力供給システムは、全国の海上都市構想の基底をなしているものである。

★太陽光発電
軌道上の各種太陽光発電人工衛星から24時間体制で集約され、変換された太陽エネルギーが送られてくる。

★波力発電
波力発電プラントをネオ・コウベの南側を取り囲む堤防に設置され、高エネルギー回収効率を得ている。

★温度差発電
ネオ・コウベ沿岸に、合計３基の温度差発電プラントが起動している。
コウベの表層海水と深海海水との温度差を利用している。

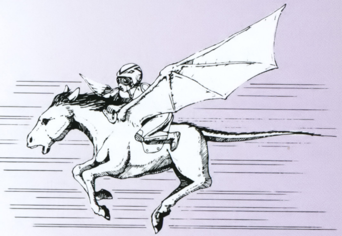
★水力発電
現在では、水力発電の80%は人工河川「イナ川」が占めている。

2042年 ネオ・コウベ エネルギー供給

水力…10%　LNG…13%　原子力…30%　石油…30%　その他…17%　（2042年調べ）

スポーツ

ドラゴン・フォース



遺伝子操作によってつくりだされた「有翼の馬」を使った一種の乗馬。イギリスから上陸したハイソサエティ・スポーツで滑空距離を競う。北の上流階級層で静かなブームとなる。「ドラゴン・ホース」は小型のポニー種程の大きさで、飛行距離は最高100mほどである。ネオ・コウベ・シティでは40年にはじめて、正式な大会が洋上プラントにおいて開催された。

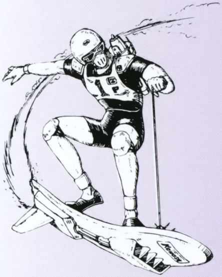
第一回の優勝記録、飛行距離80m、飛行時間30sec。オラシオン・ハイランダー種。

コンフューズド・ボール

プロスポーツ三種（野球・サッカー・フットボール）をチーム制で全てワンシーズン内に行う混合スポーツ。ワンシーズンを１チームで野球、サッカー、フットボールのペナントレースを順番に行い、トータルで優勝を決める仕組みになっている。ルールとして、出場選手は３競技を全てこなし、選手の交替はないものとなっている。つまり、トライアスロン的な要素も含まれているわけである。

42年度　総合優勝チーム「コナミ・ダークス」
　　　　総合準優勝　　「コウベ・ラインズ」

エア・サーフィン（エアフィン）



若者の間で40年代、爆発的な人気を博しているスポーツ。海が汚染されてしまったシティでは、空気力学を応用した新しいサーフィンが、現代のサーファーたちを刺激した。エア・サーフィンは、プロテクターとエア・サーフィン・ボード、それに簡単な空気波動発生装置（エア・ウェイブ・システム）があれば手軽に楽しめるため、特にスラムの若者に人気が集中した。しかもオール・シーズン可能な為、各地で大会が催された。

8時間耐久ロード・ランナー・レース

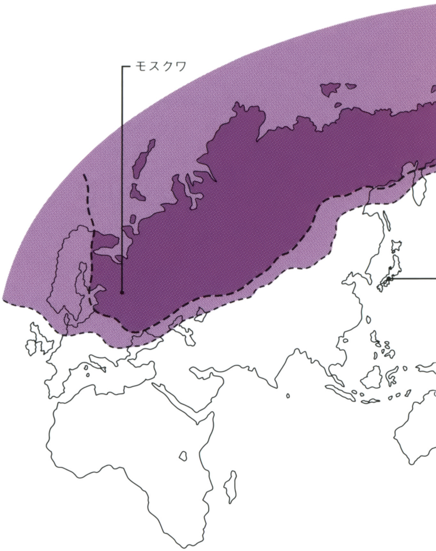
モノ・サイクル、ロード・ランナーを使ったモーターサイクルスポーツのひとつ。「チューブ・ライナー」の廃線を利用してチューブ・サーキットがネオ・コウベの地下に造られている。８時間耐久レースは、その中でもネオ・コウベで行われる最大のイベントである。

世界情勢

大惨事

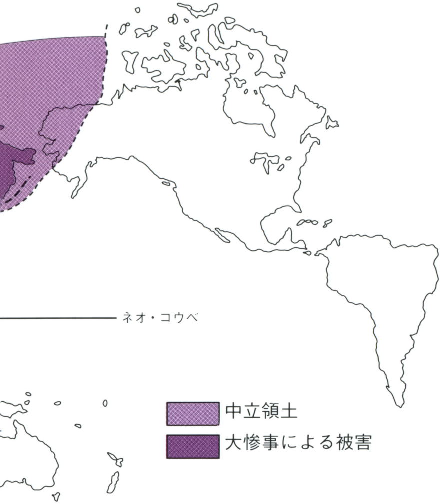
1991年6月6日モスクワ
チェルノートン研究所において原因不明の大爆発。当時、ワルシャワ軍が密かに開発していた細菌兵器「ルシファーα」が大気中に漏れる、史上最大のバイオ·ハザード(生物災害)が発生した。上昇気流に乗った「ルシファーα」は猛威をふるい、一週間のうちに東欧諸国、ユーラシア大陸の約80%を死滅させるに至った。
半年後、アジア圏へ向かっていた「ルシファーα」は突然変異の後、無害に帰した。これにより、ソ連邦は事実上消滅し、以後、無人となったこの地域は世界情勢の注目の中、現在も尚、国連中立地帯となっている。
このバイオ·ハザードを「大惨事」と呼ぶ。

注)バイオ·ハザードとは、有害な微生物が研究所(ラボ)などから漏れ、微生物による環境汚染、生物への感染によって起こる障害(生物災害)をいう。このような災害を避ける為、規定外の遺伝子操作、微生物の実験に関しては、国の厳しい基準が設けられている。
それは俗にP1～P4で示される微生物実験室の条件である。PはPhysical containment(物理的封じ込め)の頭文字であり、数字はレベルによって基準が低くなる。



●温室効果による地表温度上昇により水位上昇、世界の大陸は狭くなっている。

●大陸移動により、インドが小さくなっている。



シベリア中立領土

大惨事により無人となったシベリア地域は、国連によって管理され、常に非干渉エリアとして50年間放棄されている。「ルシファー α 」の後遺症のため、今後半世紀間は動植物が全く育たない状況にあるからである。農作物のできる表土回復あるいは自然治癒を待つしか仕方ないのである。国連は「第三次大戦」のようなことが二度とないよう中立地帯の平和維持を図るべく、毎年「シベリア探索隊」を派遣、中立地帯の監視を続けている。また、各所に観測地点を設け、監視活動を行っている。

シベリア探索隊

毎年2回、国連軍の編成隊によって、シベリア中立地帯の調査を行っている。調査の目的は、中立地帯の環境調査と科学的回復処置、そして中立地帯の平和維持にある。

旧ソ連邦の消滅

当時、ゴルバチョフ体制の旧ソ連ではペレストロイカが進められていたが、内部では保守派(右派)と改新派(左派)との対立が激化していた。
1991年の大惨事の混乱に乗じた右派は、軍事クーデターを決起、左派の一部は欧州EC域に逃れ、亡命政府「民主ロシア」を開く。これにより事実上、ソ連邦は消滅し、東西冷戦の時代は終わりを告げた。この後、旧ソ連邦右派は軍事政権化し、中央アジアを拠点として中近東の湾岸諸国への進出を企てる。この事が第三次世界大戦に大きく起因している。

注)「SNATCHER」の世界観は、1991年6月6日に大惨事が起こったと想定して作られている為、実際の史実とは異なる未来観になっている。

核兵器の消滅

1987年12月9日
ワシントン、ホワイトハウス（東の間）においてレーガン米大統領とゴルバチョフソ連書記長との間にかわされたINF（中距離核戦力全廃条約）調印をきっかけに、以後、10年にわたって戦略核、戦術核の削減が行われた。さらに、IAEA（国際原子力機関）による「兵器用核分裂性物質の生産停止協定」施行によって、今世紀初頭には軍事核は根絶され、核の脅威は消滅している。

第三次世界大戦（2005〜2006）

2005年8月24日
国連中立地域をめぐって第三次世界大戦勃発。大惨事から運良く逃れた旧ソ連邦右派の残党軍と中国が手を組み、中立地帯の侵攻を謀り、国連軍との間に戦闘が行われた。

2006年2月14日
中国の戦争援助打ち切りにより、旧ソ右派の残党軍は自然壊滅。呆気なく国連軍の勝利が決まった。この戦争を「半年戦争」と呼ぶ。この戦争により、バイナリー科学兵器、中性子兵器、陽子砲の実用が行われた。局地戦ではメタル・ギアなどの歩行型戦車の投入が行われ、科学兵器には大きな影響を与えた戦争として記憶に新しい。

中国からの移民問題

「大惨事」と「大戦」により、土地を奪われた10万に近い中国人は合計5回にわたり、日本政府によって日本への集団移民を行った。そのうちの10%を当時のネオ・コウベ・シティが受け入れた。しかし、彼等は意志の中では祖国を捨てられず、日本での生活に馴染めぬまま堕落していった者が多かった。中でもネオ・コウベに発生した「チャイニーズ・マフィア」と従来の「コウベ・マフィア」との争いは壮絶を極めた。

大惨事以後の緊張

大惨事以後、ワルシャワ条約機構は崩壊し、世界の勢力は国連軍と中国大陸に二分されていた。大惨事後のシベリア地区は、国連中立地帯と指定され、常に緊張した空気が流れている。偶然生まれた新領土が、再び新たな紛争を呼びつつあるのである。この為、国連は毎年、シベリア探索隊を派遣、中立地帯の観測を行っている。

PLAY

バイオ・ズー（動物園）

遺伝子操作による珍獣、絶滅種などの保護動物を扱っている特殊な動物園。絶滅に瀕しているほ乳類、鳥類を保護、再生、繁殖させる目的で国際自然保護連盟（IUCN）によってつくられた。42年にユニコーンの赤ちゃんが生まれて、話題を呼んだ。
ミコストリウム、ウルガルスや、クルコピテクス、イカロクルスなどの幻の珍獣も何種類か再現されている。

サイバー・ドーム

ゲリラ戦を疑似体験できるVRを使ったシミュレーション・ドーム。歴史上の様々な局地戦を選択、体験することができる。希望があれば、インストラクターがついて訓練してくれる。ただし、18歳未満は入場禁止。

サイエンス・サーカス

バイオテクノロジー、メカトロニクス、ライフサイエンスなど、全ての分野の最先端技術を駆使したサーカスである。科学の力を借りて、様々なファンタスティック・ワールドを観客に体験させる。特に「神戸サイエンス研究所」がバック・アップしているマジック・ショーは見物である。また遺伝子操作による耳の大きな子象は、いつも子供達の人気者である。

ロボット・ミュージカル

ヒューマノイド型ロボットによるミュージカル。
無機的な動きをデフォルメした彼等の踊りは、人の柔軟さ、しなやかさとはまた違った独特の陶酔を感じさせてくれる。

総セリフ時間、ナント4時間！
豪華声優陣の熱気溢れるレコーディングに感激！

「SNATCHER CD-ROMantic」の目玉は何と言っても、CD-ROMの機能をフルに活かした豪華声優陣による迫真のアフレコ。
どのキャラクターを誰に演じてもらうかでゲームの世界が大きく変わってしまいます。そのため、配役選考には特に気を使い、時間をかけて慎重に行いました。
結果、「これ以上のキャスティングはない！」という声優さんの声を当てる事ができたと思います。
CD-ROM史上、破格のセリフ量（収録時間）を記録する事となったSNATCHERの音声収録は、3月11日、東京は西早稲田にあるアバコクリエイティブスタジオで行われました。
これだけの豪華声優さん達が一堂に会するという事は奇跡に近い事です。（業界談）それぞれ忙しい声優さん達のスケジュール調整には、かなり困難を要しましたが、なんとか８人の声優さん達全員に集まってもらう事ができました。
そして…声優陣の中でも、指折りの美人声優さんに集まってもらい、たいへん華やかな録音風景となりました。

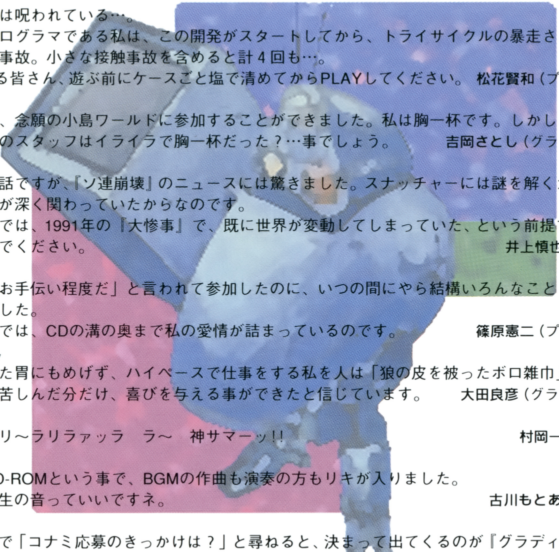
総セリフ時間、4時間。
…60分のオープンリール4本分にもなってしまいました。
さすがのベテラン声優さん、スタジオのミキサーさん達もこの膨大な量にびっくり…。
収録の方は朝から夕方までまる一日かかってしまいました。
レコーディングに関わった皆さん、本当にお疲れ様でした。

コナミ技術研究所に山下章氏がやってきた日。

こちらはSNATCHERに先行して発売された「パイロット・ディスク」に収録されている『早坂のCDルーム』のワン・シーン、インタビュー風景。

こちらの方の音声収録は、神戸にあるコナミ技術研究所のナント！社員食堂にて行われました。
和気あいあいと、楽しい会話の弾んだひとときでした。
山下章さん、早坂さん …どうもごくろうさまでした。

開発者からのメッセージ



◆４年もの間、『スナッチャー』を応援してくれたみなさん、ようやく完結版が日の目を見る事ができました。今回の『スナッチャー』を完成する事ができたのも、みなさんの熱き応援と励ましがあったからです。みなさんの声援に恥じぬよう…心を込めて創りました。
ふぅ…これでやっと、枕を高くして眠れます。
…でも、本当の闘いは始まったばかりです。 **小島秀夫**（監督）

◆この作品は呪われている…。
メインプログラマである私は、この開発がスタートしてから、トライサイクルの暴走さながらの２度の大事故。小さな接触事故を含めると計４回も…。
PLAYする皆さん、遊ぶ前にケースごと塩で清めてからPLAYしてください。 **松花賢和**（プログラム）

◆苦節３年、念願の小島ワールドに参加することができました。私は胸一杯です。しかし、私のおかげで他のスタッフはイライラで胸一杯だった？…事でしょう。 **吉岡さとし**（グラフィック）

◆少し古い話ですが、『ソ連崩壊』のニュースには驚きました。スナッチャーには謎を解くカギとして、ソ連が深く関わっていたからなのです。
この物語では、1991年の『大惨事』で、既に世界が変動してしまっていた、という前提でゲームを楽しんでください。 **井上慎也**（助監督）

◆最初は「お手伝い程度だ」と言われて参加したのに、いつの間にやら結構いろんなことをやってしまいました。
だから今では、CDの溝の奥まで私の愛情が詰まっているのです。 **篠原憲二**（プログラム）

◆穴の開いた胃にもめげず、ハイペースで仕事をする私を人は「狼の皮を被ったボロ雑巾」と呼ぶ。
開発者が苦しんだ分だけ、喜びを与える事ができたと信じています。 **大田良彦**（グラフィック）

◆タララ～リ～ラリラァッラ　ラ～　神サマーッ!! **村岡一樹**（音響）

◆今回はCD-ROMという事で、BGMの作曲も演奏の方もリキが入りました。
いやー、生の音っていいですネ。 **古川もとあき**（音楽）

◆採用面接で「コナミ応募のきっかけは？」と尋ねると、決まって出てくるのが『グラディウス』と、そしてこの『スナッチャー』です。もう立派なコナミの代表作になってるんですね。
これからもどんどん広がる『スナッチャー』ワールドにご期待ください。 **永田昭彦**（製作総指揮）

CAST

ギリアン・シード	屋良有作
メタルギア	小山茉美
ジェミー・シード	井上貴久子
ランダム・ハジル	塩沢兼人
ミカ・スレイトン	冨永みーな
ベンソン・カニンガム	納屋悟朗
ハリー・ベンソン	槐　柳二
ジャン・ジャック・ギブスン	井ノ口勲

コナミ株式会社

東京本社	〒105	東京都港区虎ノ門4-3-1	TEL(03)3432-5526(代)
大阪支店	〒530	大阪市北区梅田1-11-4	TEL(06) 456-4567(代)
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北1条西5-2-9	TEL(011)232-3778(代)
福岡営業所	〒810	福岡市中央区天神2-8-30	TEL(092)715-2367(代)

「SNATCHER®」は弊社（コナミ）が独自に開発したオリジナル製品であり著作権、工業所有権、その他の諸権利はコナミ株式会社が所有しております。

SNATCHER® is an original game developed by KONAMI CO.,LTD. KONAMI CO.,LTD. reserved all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。／FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY MADE IN JAPAN

KMCD2002